ARTDINK

PlayStation

A5

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう5

解 説 書

ごあいさつ

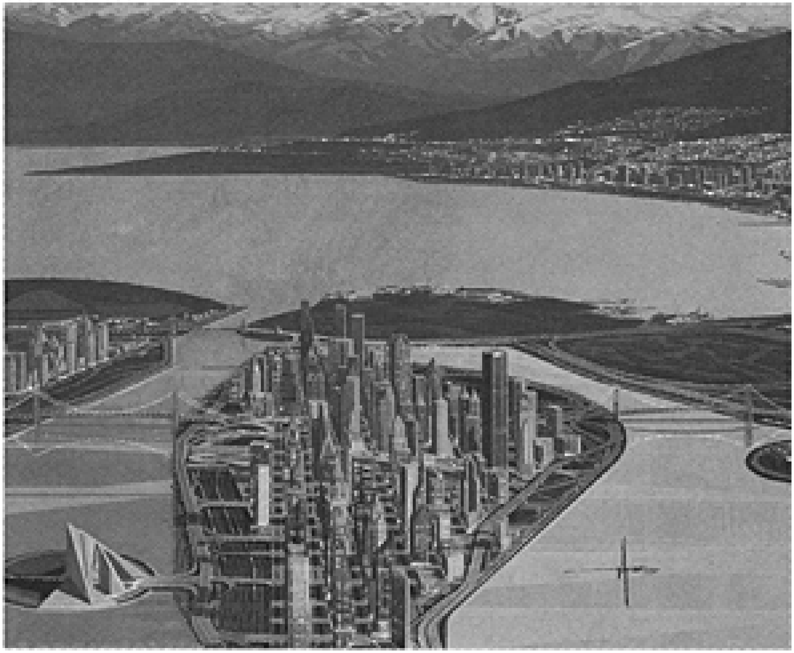
このたびはプレイステーション専用ゲーム
「A5 A列車で行こう5」をお買いあげいただき、
誠にありがとうございます。
本ゲームをプレイされる前に、この解説書をよくお読みいただき、
正しい使用法でご愛用ください。
なお、この解説書は再発行いたしませんので、
大切に保管してください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 7~15ブロック　アナログコントローラ 対応

SLPS 01120

Table of Contents

イントロダクション …… 3
基本操作 …… 5
ゲームの始め方 …… 7
画面説明 …… 8
ゲームの流れ …… 10
コマンド説明 …… 18
●ルート敷設 …… 18
●交通機関操作 …… 24
●建設 …… 31
●プロジェクト …… 34
●証券取引 …… 35
●銀行 …… 36
●子会社一覧 …… 37
●3Dビュー …… 37
●静止画モード …… 38
●高速モード …… 38
●都市情報 …… 38
●バランスシート …… 39
●システム …… 40
ゲームプレイアドバイス …… 43
公式ガイドブックのご案内 …… 46
索引 …… 47
ユーザーサポート …… 49

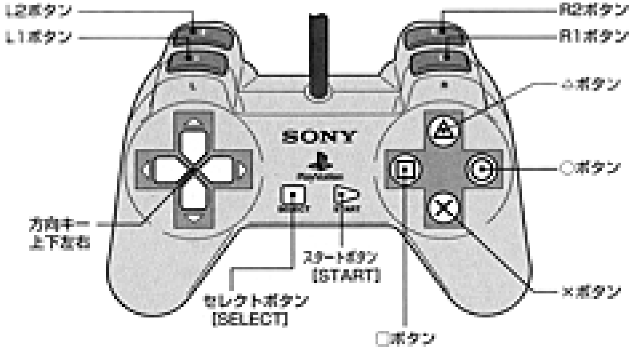


Introduction

「A5 A列車で行こう5」は、
プレイヤーが鉄道会社の経営者となって、
鉄道、バス、モノレール、船舶、
ヘリコプターの5つの交通機関を駆使し、
マップ内に自分だけの都市を創りあげる
都市開発・鉄道シミュレーションゲームです。
経営者であるあなたは、
資金が無くならないように、
各交通機関の利用客から得られる収益を確保し、
さらに子会社建設、
株の売買、時には銀行から資金を借りたりと、
多彩な会社経営をおこないながら、
自分の思い描く理想の都市を創造します。
A5には特に明確な目的はありません。
都市の人口を増やす、
巨大な交通網を作る、莫大な資産を得るなど、
あなた自身が目的を見つけ、そして、
その都市を自由に眺めることが
このゲームの最大の楽しみなのです。
もちろん、ゲームを進めていけば、
様々なイベントがあなたを待っています。
しかし、それはこれから始まる
長いゲームの中での通過点でしかありません。
さあ、あなたの思い描く「心象風景」を
思う存分再現してください。

基本操作

コントローラ

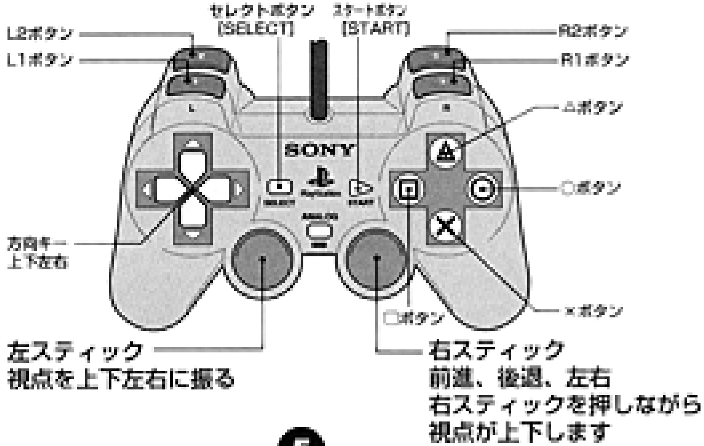


アナログコントローラ（DUAL SHOCK）

●アナログモード

アナログモードで使用する場合、LED表示：赤色で使用してください。

アナログモードを使用しない場合は、LED表示：消灯で使用してください。



2Dビュー時

○	決定
×	キャンセル
△	メインメニュー呼び出し
□	マップスクロール（押しながら方向キー）
上	カーソル移動
下	カーソル移動
右	カーソル移動
左	カーソル移動
R1	機能切り替え
R2	サテライト表示
L1	ハイトカットレベルを上
L2	ハイトカットレベルを下
START	ポーズ
SELECT	操作説明

オプショナルツアー時

○	決定(車両切替)
×	キャンセル
△	メニュー呼び出し
□	視点切替
上	前進
下	後退
右	車両を中心に左回り
左	車両を中心に右回り
R1	上を向く
R2	下を向く
L1	ー
L2	ー
START	ポーズ
SELECT	汽笛・警笛

3Dビュー時

○	決定
×	キャンセル
△	メニュー呼び出し
□	平行移動（押しながら方向キー）
上	前進
下	後退
右	右を向く
左	左を向く
R1	上を向く
R2	下を向く
L1	カメラ上昇
L2	カメラ下降
START	ポーズ
SELECT	ー

ゲーム画面上ではアナログコントローラ（DUAL SHOCK）を「アナコン」（「アナコン＜DUAL SHOCK＞」）と表示してある場合があります。

ゲームの始め方

「A5 A列車で行こう5」のディスクをプレイステーションに正しくセットして電源を入れると、自動的にオープニングデモが始まります。デモ中に×ボタン、またはスタートボタンを押すとデモが中断され、「A5 A列車で行こう5」のスタートメニューになります。



NEW GAME

新しくマップを選択し、ゲームを始めます。

LOAD GAME

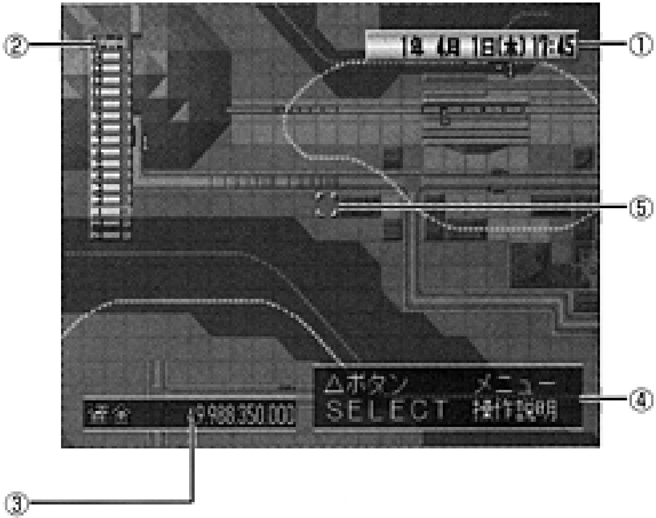
以前に保存したゲームデータを読み込みます。

OPTION

コントローラの設定、音楽設定などをおこないます。

※「A5 A列車で行こう5」の各マップはそれぞれセーブに必要とするブロック数が異なります。ゲーム中にセーブをおこなう場合、あらかじめ始めるマップのセーブに必要なブロック数を確認のうえ、プレイしてください。

画面説明



①時間表示

ゲーム開始からの年数、ゲーム中の日付、曜日、時刻を表示します。カレンダーは日本の祝祭日に準じています。

②ハイトカットバー

マップの高度を示します。

③資金

プレイヤーの経営する会社が、現在所有する資金です。資金が底をつくと、ゲームオーバーとなります。

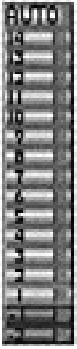
④メッセージウィンドウ

ヘルプや補足メッセージなどを表示します。

⑤カーソル

カーソルを移動させ、マップ上を指定します。

ハイトカットバーの操作



A5のマップ上の高さは、-2～14までの「レベル」という単位で区切られています。ハイトカットバーを操作することで、2Dビューを指定レベル以上で非表示したり、レベルを指定した上で、そのレベル上で建設やルート敷設をおこなうことができます。
ハイトカットバーのレベルを上下するにはコントローラのL1、L2ボタンでおこないます。
現在ハイトカット表示しているレベルは、オレンジ色のランプが点灯しています。現在カーソルのあるレベルはピンクの枠で表示されます。カーソルのある位置にルートが存在する場合は、そのレベルに青いランプが点灯します。また、建築物が存在する場合は、その建築物の高さを示す緑のランプが点灯します。（図1）地表レベルより下は、バーが薄いブルーで表示されます。（図2）
ハイトカットバーの一番上の「AUTO」にすると、カーソルのある位置で一番高いレベルにある場所に移動します。

図1

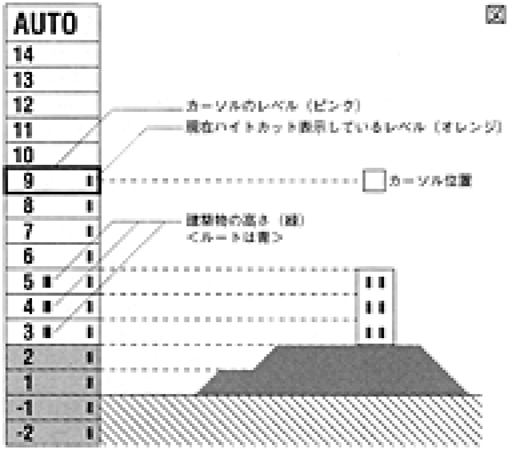
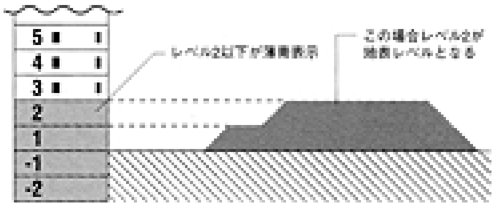


図2



ゲームの流れ

A5は鉄道会社を経営しながら、都市の開発をするシミュレーションゲームです。会社が倒産しない限りゲームは続けてプレイすることができます。
ここからはA5を楽しむ上での基本的な流れを「都市を眺める」「鉄道経営」「都市の発展」「資材の運用」の4つに分けて説明します。

都市を眺める

A5ではオプショナルツアーという機能が搭載されています。これは都市を車両といっしょに散策します。ぜひ最初に体験してください。

●オプショナルツアー

NEW GAME（新規ゲーム）のマップ選択時に「摩天楼」を選択してください。このマップの都市はある程度完成されたもので、今すぐオプショナルツアーを楽しむことができます。



メニューを表示します。
ヘリコプターを選択します。

一覧表からヘリコプターを選択します。



オプショナルツアーを選択します。画面が切り替わりオプショナルツアーが始まります。



オプショナルツアー中に□ボタンを押すと視点の切り替えができます。
いま見た都市は最初からある都市です。もし自分の作った都市だったら…。A5で自分の理想の都市を再現してみてください。

ゲームの流れ

鉄道経営

資金が尽きるとゲームは終了してしまいます。このようなことにならないためにも会社の基盤である鉄道会社は、しっかりと経営していく必要があります。

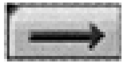
●交通機関を選ぶ

A5には5つの交通機関が登場し、それぞれに特徴があります。マップの状態などで使い分けて上手に運用してください。
ここからはどのマップでも基本となる鉄道を中心に話を進めていきます。

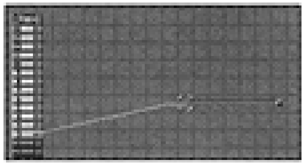
●線路を敷設する



メニューを呼び出します。
線路敷設を選択します。

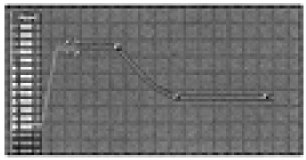


水平を選択します。
カーソルを始点にあわせて決定します。
方向キーを動かし線路を延ばします。



※途中障害物がある場合、線路が赤くなります。

△ボタンで中間点を設定します。
線路を目的の場所まで延ばしたら決定します。



※中間点は複数設定できます。

●駅を建設する

鉄道会社の経営は乗客を旅客車両に乗せることで成り立ちます。そのため絶対に駅が必要になります。



線路敷設を選択します。
駅建設を選択します。
駅を建設する場所に方向キーで移動し線路とつなげるように決定します。

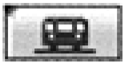
※ 駅が赤くなっているときは、障害物などのために建設できません。

※ R1ボタンで駅は回転します。

※ 駅の建設は4方向です。

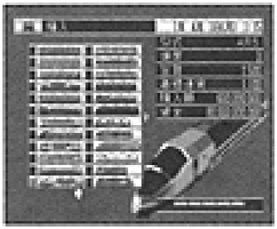
●車両を購入し配置する

多種多様な車両があります。性能を優先するのか、デザインを取るのか、好みで選択してください。

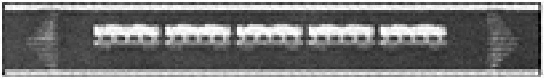


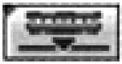
メニューを呼び出します。
鉄道車両を選択します。

車両一覧の空欄を選択します。



車両を選択してください。
車両の編成を方向キーの左右で決定してください。



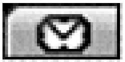


配置を決定します。
カーソルを線路に重ね決定します。

●車両を運行させる

車両の運行は「ダイヤグラム」「ポイント」を使って設定します。

「ダイヤグラム」



設定したい車両を鉄道車両から選択します。
ダイヤグラムを選択します。

2Dビューで駅を選択します。



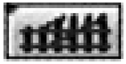
運行

車両の運行を決めます。

時刻／週／月

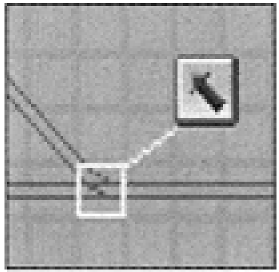
車両の発車時刻・曜日・月を決めることができます。

ポイント



設定したい車両を鉄道車両から選択します。
ポイント設定を選択します。

2Dビューでポイント線路を選択します。
決定ボタンで方向を選択します。

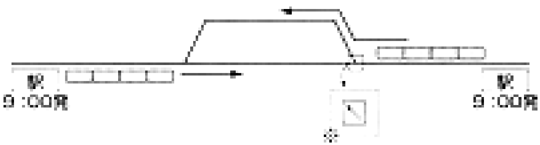


車両を効率よく運行するには、駅でたくさんの人数を乗降させることが重要です。駅の乗降客のピークは曜日によって違いはありますが、7時～9時と18時～20時です。ダイヤグラムの時刻設定で、この時間に出発するように設定すると経費を押さえることになり、乗客数も確保できます。

●ルートのサンプル

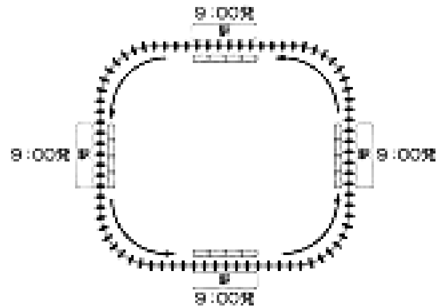
線路を敷設し駅を建設し車両を配置できたら鉄道網の基本はできたといえます。
しかし、無駄なく線路を敷設し、効率よく車両を運行できるようになって、初めて経営と呼べます。
線路敷設やダイヤグラム設定の参考となる例を2つ記載します。

参考1・折返し線



まっすぐな線路をひとつ敷設し、中央で線路を複線にします。つぎに、ポイントの片方だけ変更します(※)。線路の終着地点には駅を配置しダイヤグラム設定で車両の出発時間を9:00に設定します。

参考2・環状線



大きな輪の形に線路を敷設します。つぎに、駅を複数建設し出発時間を同じに設定します。最後に車両進行方向を全て同じに設定します。
これで、線路の無駄なく車両を走らせることができます。環状線は実際の鉄道でも利用されている効率の良い路線敷設方法です。

経営アドバイス

1.運賃は駅と駅の距離で算出されるので、駅の間をつなぐ線路は無駄を極力排除する。
2.夜など乗客の少ない時間の運行は、しないようにする。

都市の発展

駅周辺には自然と都市が発展しますが、それをうまくコントロールし、効率よく都市を開発するのもA5の楽しみです。

●都市の発展

駅を建設し車両を運行すると、駅周辺で経済活動がおこなわれます。活動が活発になれば住宅などが駅の周りに建設されます。住宅が建ち並べば、コンビニやデパートが建設され、駅周辺はさらに発展していきます。

●子会社

発展をじっくり待つこともできますが、自らマンションやビルなどを建設することで都市の発展を促すこともできます。
このように建設されたものは子会社として経営することになります。

●子会社経営

鉄道と違い、子会社は立地条件によって売上が違ってきます。駅から遠いところにあるデパートより、駅に近いデパートが繁盛するのと同じです。A5でも立地条件のいい場所にある会社が大きな利益を上げます。立地条件の良いところとは、交通の便利なところです。

●都市の発展と子会社

都市の発展にあわせて子会社を建設すると経営もうまくいきます。開発初期・中期・後期にわけて例をあげてみます。

開発初期

まだ人口が少ないときは人口増加効果の高いマンションなどがおすすめです。

中期

人口がある程度そろったらコンビニやスーパーなどの子会社がおすすめです。そのほかにも低層ビルなども、この時期に建設するのが良いでしょう。

後期

人口もかなり増えたら、娯楽施設など大規模な開発に着手してみてください。立地条件の良い駅前などは建設場所がなくなっていると思います。こうならないためには、開発初期に建設予定地として駅前の土地を購入しておけば大丈夫です。しかし、買い占めが大きすぎると都市の発展が鈍くなってしまいます。

資材の運用

A5の重要な要素として資材があります。この資材は建築物に必要なもので、資材がないと建設はできません。

※ルート敷設、駅等の建設に資材は必要ありません。

●資材の入手

資材の入手方法は、「工場で作る」「マップ外から持ってくる」の2種類です。

「工場で作る」

工場では一定の期間で資材を生産します。そして資材を売ることで売上をたてる特殊な建物です。

「マップ外から持ってくる」

貨物列車・トラック(トレーラー)・貨物船がマップの外から帰ってくるときに資材を運んできます。

マップ外とは、カーソルで指定できない少し暗くなったグリッドのことで、この領域はプレイヤーによる操作ができない範囲です。

マップ外にゲーム開始直後から敷設されているルートは、特別なルートで、このルートに貨物列車・トラック(トレーラー)・貨物船を運行させることで資材の運搬作業がおこなわれます。

※マップ外につながっているルートを撤去する。
マップ内のルートを撤去しても、マップ外とつながる1グリッド分のルートは撤去できません。

ゲームの流れ

●資材置き場

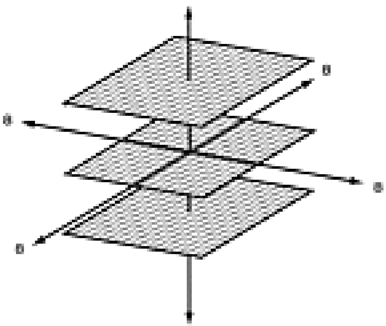
交通機関によって運ばれてきた資材は、資材置き場に置きます。
資材置き場は、地表から2レベルまでの地下に作ることができます。

●資材の消費

資材置き場に置かれた資材は、都市が発展していく過程で消費されていきます。
逆に言えば資材置き場に資材がないと都市は発展することができません。

●資材の適用範囲

建設物の縦横9グリッド、上下2レベルの範囲にある資材が使用されます。



●土地の売買

2Dビューで土地を購入します。購入は地表で一度決定ボタンを押します。カーソルを動かすと青い範囲が広がり、購入範囲を決め決定ボタンで購入します。
購入するとき、土地の購入と資材置き場が選択できますので、用途に合わせ選びます。
売却は購入してある土地（資材置き場）で同様の操作で売却します。

※土地の購入は地表だけです。地下には資材置き場の設定のみできます。

コマンド説明

ルート敷設

ルートとはA5に登場する交通機関の通行路のことです。「鉄道」なら線路、「バス／トラック」なら道路のように交通機関によって違いますが、操作はほとんど同じです。
ルートを敷設するには、メニューを呼び出し（△ボタン）ルートのメニューを選択します。ルートメニューの中には、「水平／上り／下り／撤去／交通建築物」の5種類があり目的のものを選択します。（交通機関によってメニューの種類は変化します。詳しくは各項目参照）

●水平／上り／下り

2Dビューで始点を選択し、方向キーを動かすことでルートを引くことができます。操作の途中に△ボタンで中間点を決定していき、ルートを作ります。（中間点の最大は15個）

●撤去

撤去を選択し2Dビューで取り消すルートを指定します。△ボタンで撤去マークをルートにつけることができ、撤去マークのついたルートは赤く表示されます。撤去ルートの選択が終わったら決定します。
撤去ルート選択時に×ボタンで全ての撤去マークが取り消され元に戻ります。

※ 駅やバス停などがあるルートは撤去できません。

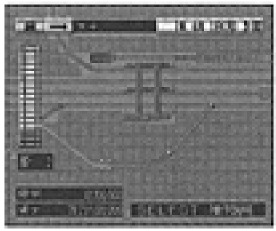
※ 車両が配置されているルートは撤去できません。

●交通建築物

交通機関の停車位置の設定です。「鉄道」なら駅、「道路」ならバス停などです。2Dビューで位置と建築物の方向を決めて決定します。

●画面上の情報

カーソルからハイトカットバーに水色の線がのびています。この線が現在のカーソルレベルを教えてくれます。
レベルの違うルートを敷設するときにはハイトカットバーのレベルを変更します。



●ルートメニュー選択中の特殊操作

R1ボタン／L1ボタン

ルート種類変更

（鉄道→道路→モノレール→航路→空路→鉄道）

（L1ボタンは逆順）

線路

水平／上り勾配／下り勾配／撤去／駅建設

●線路敷設

線路は-2～6レベルで敷設できます。

●駅建設

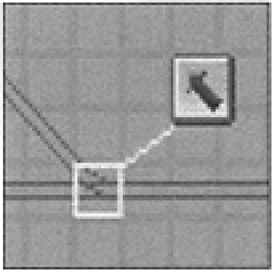
駅は、-2～6レベルで建設できます。
しかし、地表から2レベル以下には建設できません。
駅は線路と駅が一緒に建設されます。あらかじめ線路のある場所に駅を建設するときは、駅に付属している線路をつなげるように建設してください。

●駅建設の特別な操作

駅に停車できる列車数は駅を増設することで変更できます。建設中に△ボタンを押す度にホーム数が増え、最大5本の線路を持った駅ができ上がります。
(駅の増設・縮小は建設後も変更できます)

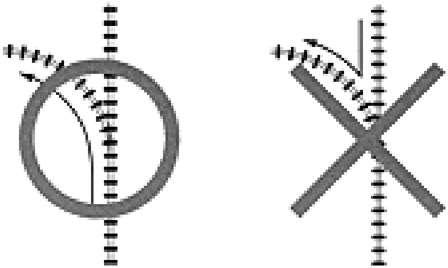
●ポイント

線路にはポイントをつくれます。一度引いた線路にカーソルを重ね線路を引き始めると、始点がポイントになります。
ポイントになった線路は、ポイントごとに車両の進行方向を変えることができます。

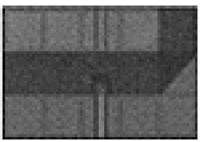
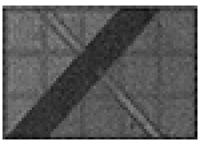


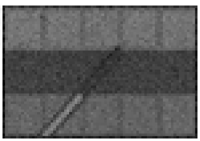
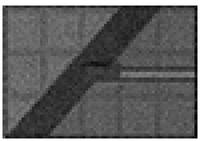
※ 線路のポイントは直角に作ることはできません。また上りや下り勾配の途中では作ることができません。

●ポイントでの車両の動き



●トンネル入口
斜面と直角で交わるときにトンネル入口ができます。

○  ○ 

×  × 

●地下入口
地表から縦横方向に下り勾配を敷設すると地下入口ができ上がります。

●橋
水面より１レベル以上高いレベルに線路を敷設すると橋ができます。
※ 橋は水面と同じレベルには作ることができません。

●踏切
線路が道路と交差すると踏切が敷設されます。
線路が斜めの場合は作ることができません。

道路

水平／上り勾配／下り勾配／撤去／バス停建設／トラック停車場建設

●道路敷設

道路は-2～6レベルで敷設できます。

●バス停（トラック停車場）建設

建設できるレベルは地表だけです。

●停車場の種類

道路を走る車は2種類に分けることができます。乗客を乗せる「バス」と、資材を運ぶ「トラック」です。
同じ道路を走ることはできますが、停車するときは、バスはバス停に、トラックはトラック停車場に停車します。逆の組み合わせは停車できません。

●交差点

道路には交差点をつくることができます。すでにある道路に直角に交わることで、交差点ができ上がります。また始点または終点で道路と道路を重ねるとT字路になります。

※ 交差点やT字路は、上り勾配や下り勾配の途中には作ることができません。

●車線

道路は鉄道と違い車両のすれ違いが可能です。しかし追い越しはできません。

●トンネル入口

斜面とグリッドが水平になっている斜面にはトンネル入口をつくることができます。

●橋

水面より1レベル以上高いレベルに道路を敷設すると橋ができます。

※ 橋は水面と同じレベルには作ることができません。

モノレール

水平／撤去／モノレール駅建設

●モノレール敷設

敷設レベルは、地表より1レベル上空から6レベルです。地表が3レベルの場合には2～3レベルには敷設できなくなります。

●モノレール駅建設

建設中に△の矢印があります。この向きが駅のある方向です。建設できるレベルはルートと同じです。

※ 橋は水面と同じレベルには作ることができません。

航路

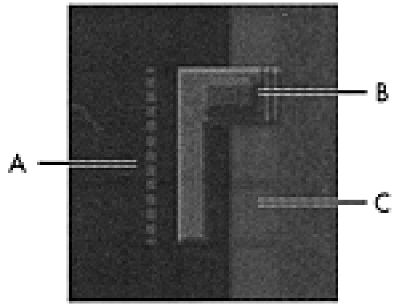
水平／撤去／港

●航路敷設

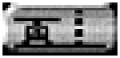
航路は水上だけに作ることができます。

●港建設

港の建設には水面と陸地の両方が必要です。写真を参考にしてください。



A-必ず水面にする
B-必ず陸地にする
C-水面・陸地どちらでもよい

 空路

水平／上り／下り／撤去／ヘリポート建設

●空路敷設

空路は、地表から14レベルです。
このため地表が3レベルの場合は3～14レベルまでとなります。

●ヘリポート建設

ヘリポートは地表にのみ建設できます。

●その他ヘリポート

ヘリポート機能を持った超高層ビルがあります。このビルを建設すると、屋上をヘリポートとして利用できます。

※ヘリポートはヘリポート付きビルをあわせて、8までです。

交通機関操作

購入・売却・配置・撤去・編成・反転・ダイヤグラム・ポイント・オプショナルツアーを設定するところです。

●購入

交通機関により購入できる（保有できる）数量に違いがあります。

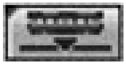
購入する交通機関のメニューを呼び出し、一覧表の中から空欄を選択します。購入できる一覧表が表示されますので選択してください。

空欄 ―――――――――― 未購入
交通機関有り ―――――――― 購入済み
購入済み後
薄い青 ――――――――― 配置済み
薄い緑（空欄と同じ色） ――― 未配置



売却・「未配置」

購入と逆に一覧表から売却するものを選択し、売却メニューで売却します。配置中のものは売却できません。



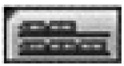
配置・「未配置」

一覧表から配置する交通機関を選択します。メニューの配置を選択すると、2Dビューに切り替わりますので、選択した交通機関ルートにカーソルを重ね決定します。



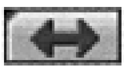
撤去・「配置中」

配置中の交通機関をこのメニューで撤去できます。



編成・「未配置」

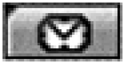
鉄道とモノレールは車両の編成があります。購入後に編成を変更できます。



反転・「配置中」

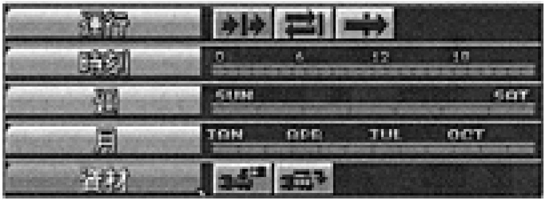
配置してある交通機関の進行方向を変更します。

コマンド説明



ダイヤグラム

一覧表からダイヤグラムを設定する交通機関を選択します。次に2Dビューで、変更する交通建築物（駅やバス停など）を選択します。



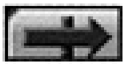
ダイヤグラムは、運行／時刻／週／月、資材運搬を設定することで様々な運行を可能にします。
「運行」は一時停止・通過・折り返しがあります。



停車



折り返し

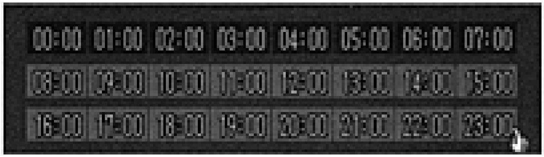


通過

「時刻」は出発時刻を決めます。停止中の交通機関は選択している時間になると出発していきます。

「週」は日曜～土曜間で運行を決めることができます。選択してある曜日に運行されます。

「月」は1月～12月間の運行を決めることができます。選択してある月に運行されます。



色有り ──── 選択中
色無し ──── 非選択

※「時刻」「週」「月」の設定が全て非選択状態で、交通機関が停車すると、出発の時刻が設定されていないので、設定を変更するまで停車し続けます。

資材運搬



資材を降ろします



資材を積みます

資材運搬を非選択にすると資材の積み降ろしをしなくなります。



ポイント

鉄道と道路にはポイント(交差点)があります。このポイントで列車がどちらに動くのかを決定します。



オプショナルツアー・「配置中」

交通機関を中心に音楽に合わせ3Dビューを表示します。

※オプショナルツアーに入ると、月日の経過、都市の発展が止まります。
オプショナルツアーを抜けると、入ったときの状態に戻ります。

■鉄道

鉄道には旅客車両と貨物車両の2種類あります。旅客は駅から駅へ乗客を運び、貨物は資材を運びます。車両の種類がいろいろありますので、状況に応じて使い分けてください。

旅客車両データ

型式	キハ40系
速度	4
定員	960
基礎運賃	200
購入額	70,000,000
資金	49,999,947,200

型式 ――― 車両の名前

速度 ――― 数字が大きいほど高速に移動します

定員 ――― 車両の定員の100％です。最大乗車率は200％です

基礎運賃 ――― 車両の基礎運賃です

購入額 ――― 購入金額です

貨物車両データ

型式	EF210
速度	5
積載量	8
資材売却額	60,000
購入額	390,000,000
資金	49,999,947,200

型式 ――― 車両の名前

速度 ――― 数字が大きいほど高速に移動します

積載量 ――― 資材の最大積載量です

資材売却額 ――― 資材をマップの外に運び出すときの資材１つあたりの売却額です

購入額 ――― 購入金額です

車両データの速度は最高速度を表しています。加速スピードは車両により違いがあります。

●保有車両数

鉄道車両は最大20両まで保有できます。保有一覧表が表示されているときに方向キーの左右で一覧表がスクロールします。

●鉄道車両の編成

鉄道車両は最大5両編成（車両によっては4両編成）まで変更できます。車両を増減すれば、定員・購入額・積載量が変化します。方向キーの左右で変更してください。

●ポイント

ポイントでどの方向に曲がるかを設定できます。ポイントを指定し決定ボタンで方向を変更してください。

●車両の動き

・車両は線路の端に来ると折り返します。
・車両は障害物にぶつかると停車します。
・貨物車両は資材のない状態でマップの外に出ると資材を購入してきます。資材を積載しマップ外に出ると資材を売却します。
・貨物車両が駅に停車したときに、資材を積んでいると駅の周辺の資材置き場に降ろします。資材を積んでいない場合は駅周辺の資材置き場から資材を積み込みます。
・資材置き場が満杯のときや資材置き場がない（資材がない）場合は資材の積み降ろしがされません。

■バス／トラック

バスデータ

型式	中型バス 1
速度	3
定員	70
基礎運賃	480
購入額	5,000,000
資金	49,999,973,600

型式 ———— バスの名前

速度 ———— 数字が大きいほど高速に移動します

定員 ———— 車両定員の100%です。最大乗車率は200%です

基礎運賃 —— バスの基礎運賃です

購入額 ——— 購入金額です

トラックデータ

型式	トレーラー 2
速度	4
積載量	2
資材売却額	65,000
購入額	8,000,000
資金	49,999,973,600

型式 ———— トラックの名前

速度 ———— 数字が大きいほど高速に移動します

積載量 ——— 資材の最大積載量です

資材売却額 — 資材をマップの外に運び出すときの資材の売却額です

購入額 ——— 購入金額です

●保有車両数

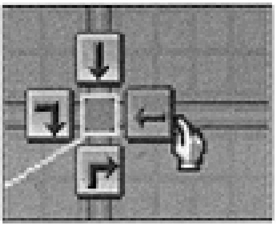
バス・トラックは最大15台まで保有できます。保有一覧表が表示されているときに方向キーの左右で一覧表がスクロールします。

●車両の動き

- 車両は道路の端に来ると折り返します。
- 車両は障害物にぶつかると停車します。
- トラック／トレーラーは積み荷のない状態でマップ外に出ると、資材を購入してきます。資材を積載してマップ外に出ると資材を売却します。
- トラック／トレーラーが停車場に停車したときに、資材を積んでいると停車場の周辺の資材置き場に資材を降ろします。資材を積んでいない場合は停車場周辺の資材置き場から資材を積み込みます。
- 資材置き場が満杯のときや資材置き場がない（資材がない）場合は資材の運搬はされません。

●交差点

交差点でどの方向に曲がるかを設定できます。車両を指定し、矢印を指定し決定ボタンで方向を変更してください。



■モノレール

モノレールは最大5両まで保有できます。その他は鉄道と同じです。

■船舶

船舶には2種類あり、フェリーと貨物船です。フェリーは港から港へ人を運び、貨物船は資材を運びます。船舶は最大5隻まで保有できます。

・貨物船は、資材のない状態でマップの外に出ると資材を購入してきます。資材を積載しマップ外に出ると資材を売却します。

・貨物船が停泊するとき、資材を積んでいると港の周辺の資材置き場に資材を降ろします。資材を積んでいない場合は港周辺の資材置き場から資材を積み込みます。

・資材置き場が満杯のときや資材置き場がない（資材がない）場合は資材の積み降ろしはされません。

■ヘリコプター

ヘリコプターは定員は少ないのですが、速度が速く、高い位置を飛ぶことができます。ヘリコプターは最大5機まで保有できます。

コマンド説明

建設

	工場
	低層ビル
	中層ビル
	高層ビル
	超高層ビル
	緑地
	住居
	宿泊施設
	ショッピング／食事
	スポーツ施設
	娯楽施設／ホール
	キャンパス
	天文台
	牧場
	空港

建設するときの注意

1.建設条件

立地条件が特殊な建築物があります。

2.建築物特徴

建築物は個別に特殊な機能を持っています。さらに、建築物の多くは建設後、自社子会社として経営されます。

3.資材数＆レベル

建設するためには必ず資材が必要になります。建築物によって使用資材数は違います。

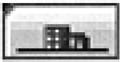
建築物には高さがあり、高架線路やヘリのルートなどに影響します。



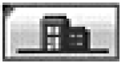
工場

工場の特徴は資材を作り出すところです。工場が近くにある地域は、工場から資材を直接使用しますので、問題ないのですが、離れた場所へは貨物車両・トラック・貨物船などを使い、運び出して下さい。

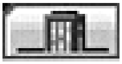
※工場は2種類あり生産力に違いがあります。



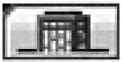
低層ビル



中層ビル

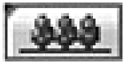


高層ビル



超高層ビル

完成後は周辺の住民の増加や交通機関利用者の増加効果があります。
超高層ビルには屋上にヘリポートを持ったビルが2種類あります。ヘリポートとしての機能と通常のビルとしての機能を併せ持っています。



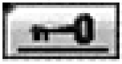
緑地

都市の景観を作るために使用します。一度作ると自社の持ち物ではなく公共物になります。緑地の建設には資材を必要としません。（公園を除く）



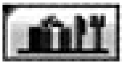
住居

マンションや別荘です。建設すると人が住みますので、人口の増加や交通機関利用者の増加効果があります。
特にマンションは住民を効率よく集めることができます。



宿泊施設

ホテル・ペンション・温泉旅館です。収容できる人数に違いがあります。



ショッピング／食事

デパートやスーパーなど買い物をする場所です。人が住んでいる場所には欠かすことのできないものです。



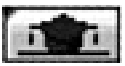
スポーツ施設

かなり大きな集客力があります。



娯楽施設／ホール

かなり大きな集客力があります。曜日により集客力が違います。



キャンパス

学校を建設します。建設後は公共物になります。



天文台

天文台を建設します。建設後は公共物になります。



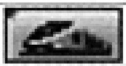
牧場

牧場を建設します。

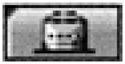


空港

空港を建設します。飛行機の離着陸のスペースが必要ですので、滑走路の近くに高い建物がある場所には作ることができません。



プロジェクト



新幹線



リニアモーターカー

新幹線とリニアモーターカーのルートをマップに敷設します。
新幹線またはリニアモーターカーのメニューを選択し、ルートの方向を指定します。プロジェクトはマップを横断するルートをつくりますので、縦横斜めの4方向から選択してください。

●ルート敷設

ルートは2～6レベルで、地表より1レベル以上高いところに敷設できます。
※ 新幹線・リニアモーターカーには駅はつくれません。

証券取引

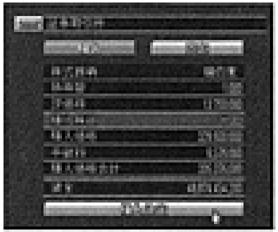
株の取引をおこないます。
証券取引所の営業日は平日の9時～17時です。



株式銘柄 ――企業の名前です
株価 ――現在の取引金額です
持株数 ――所有している株数です
グラフ ――株価の動きを表しています

●株の取引

銘柄を選択し、購入株数にカーソルをあわせ決定します。方向キーの上下左右で株数を決め、購入決定します。

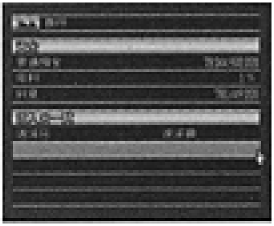


売却の場合は購入と同じ手順で銘柄、売却株数を決め、売却決定します。

株配当金
所有株の配当金は7月1日12:00に振り込まれます。

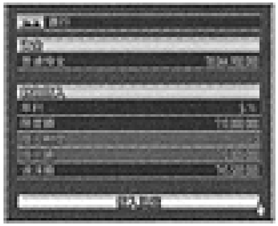
銀行

銀行から資金を借入できます。
銀行の営業日は平日の9時～17時です。



銀行から借入する
借入金一覧の空いているスペースを選択し、借入期間と借入金額を決め、借入決定します。

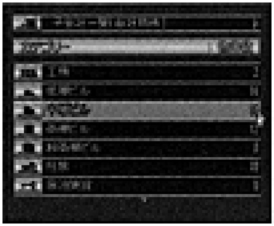
銀行への同時借入は最大4回まですることができます。
ただし、借入限度額を超えた借入はできません。
利息は借入期間によって多少上下します。
借入限度額は総資産の70%までです。



普通預金の利子は、1月4日に振り込まれます。

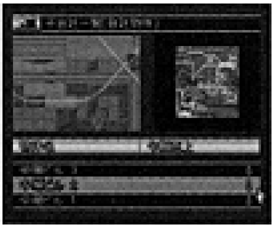
子会社一覧

子会社の経営状況を見ることができます。経営の思わしくない子会社は売却することもひとつの手です。



方向キー左右 ――自社・他社物件の切り替え
方向キー上下 ――カテゴリーのスクロール表示

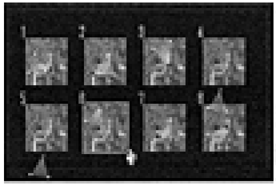
探したい物件をまずカテゴリー別で探します。見つかったカテゴリーで決定すると、物件の一覧が表示されます。

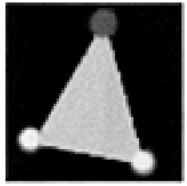


探している物件で決定すると、売却と撤去のメニューが使えます。（他社物件の場合は購入）

3Dビュー

カメラの登録箇所が8カ所ありますので、選択し3Dビューに切り替えます。





カメラ位置選択

他のカメラ位置へ視点を切り替えます。

カメラ位置の保存

メニュー表示で位置保存のアイコンが表示されます。カメラアングルを保存しておけば、次回3Dビューのとき、同じ場所を即座に表示することができます。カメラ位置の登録は最大8カ所です。

静止画モード

ゲームをいったん止め、3Dビューをきれいに表示します。

2Dビュー

2Dビューに戻ります。

静止画モード

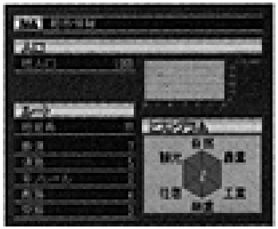
3Dビューと同じく3Dでマップを表示しますが、静止画モードでは一切の操作はできません。そのかわり普段の3Dビューよりさらにきれいな画面を見ることができます。
△ボタンで静止画モードを終了します。終了後のビューは、静止画モードの直前のビューに戻ります。
(2Dビュー・3Dビュー・オプショナルツアー)
描画には、少し時間がかかります。

高速モード

画面表示を全てなくし、時間の進行を高速にします。
高速モードから抜けるには決定ボタンかキャンセルボタンを使用します。
高速モードでは通常15分単位で処理をするところを、1時間単位に縮小して高速に処理します。このためダイヤグラムなど若干の誤差が生じる場合があります。

都市情報

都市の状況を見ることができます。



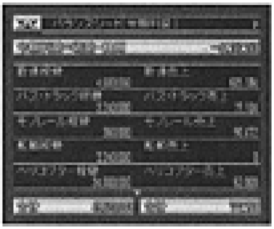
人口
現在のマップ内にいる人口の総数です。

ルート
各種ルートの総延長です。

ヒストグラム
マップ内の産業の分布図です。

バランスシート

現在の会社の経営状態を見ることができます。「今期利益」「資産」「負債」の3つがあります。



●今期利益

会社の経費と売上を一覧で表示します。画面左が経費で、右が売上になります。売上の合計が経費の合計よりも多いとき、会社は黒字になります。

●資産

現在会社の所有している鉄道や子会社などの建物の価値を表示します。

資金と株を除く資産の合計に税金が徴収されます。

資産税は5%です

●負債

会社の抱えている負債の一覧です。税金は負債となります。税金は3月31日に決定され、6月1日に徴収されます。

●税金

3月31日に税金が計算され、6月1日に徴収されます。税金は資産税が5%。法人税が50%（黒字のとき）です。

赤字のとき法人税額は10万円になります。

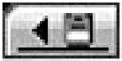


システム



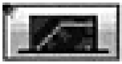
セーブ

現在の状況をメモリーカードに保存します。



ロード

現在の状況を破棄し、メモリーカードに入っているデータを読み込みます。



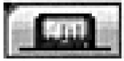
新規ゲーム

現在のマップを終了し、新規のマップを開始します。



緯度設定

プレイ中のマップの緯度を変更します。緯度の変更により季節の長さが変化したり、日照時間が変化したりします。



画面設定

●グリッド

2Dビューで四角い枠が表示されています。この枠を表示したくないときはOFFを選択します。

●日付表示

2Dビューでの日付表示をON／OFFすることができます。

●ハイトカット表示

2Dビューでのハイトカットバーの表示をON／OFFすることができます。

●テクスチャ

3Dビューのテクスチャ表示をON／OFFすることができます。OFFにすることで3Dビューでの動きがなめらかになります。

※一部のモデルは、テクスチャが貼られたままです。

●遠地形表示

3Dビューでの遠いところにある地形の表示をON／OFFすることができます。OFFにすることで3Dビューでの動きがなめらかになります。

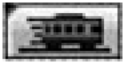
●ヘルプ
プレイ中に表示されているメッセージウィンドウをON／OFFすることができます。

●資金表示
資金表示をON／OFFします。

●車両番号表示
2Dビューの交通機関についている番号表示をON／OFFします。

●移動光源
3Dビューの移動光源をON／OFFすることができます。OFFにすると昼夜の変化が無くなります。OFFに変更した時間の光源から変化しません。

●表示距離
3Dビューの表示範囲を3段階から選びます。遠くまで表示すると、3Dでの動きが遅くなりますが、きれいな3Dビューが楽しめます。



時間進行設定
遅い／普通／速いの3段階から選択できます。

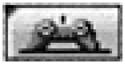


音設定

●スピーカー
ステレオとモノラルの変更ができます。

●SE
効果音の音量を決めることができます。

●BGM
音楽の音量を決めることができます。



コントローラ設定
3つのタイプからコントローラの設定を変更できます。マニュアルは「TYPE-A」を基準に記載しています。左右でTYPEを変更し、上下で2Dビューの設定と、3Dビューの設定を変更します。
STARTボタンで設定を有効にします。



ゲーム終了

タイトル画面に戻ります。終了するときにセーブはされませんので、ゲームの続きの保存が必要な場合、セーブを使い保存してください。

ゲームプレイアドバイス

景色を楽しむ

●マップめぐり

A5のマップにはそのマップだけの特別な建築物があります。たとえば「東京」マップの「浅草寺」と「東京タワー」です。
いろいろなマップをオプショナルツアーで巡ってみてはどうでしょう。

●地下の活用

オプショナルツアーや3Dビューの景色を楽しむとき邪魔に思えてくるのが資材です。資材の量が少なければ問題ないのですが、ゲーム中では資材をたくさん使いますので、どうしても資材置き場が大きくなります。

こんな時は地下を利用します。資材置き場を地下に作れば地上に建設できる子会社スペースの確保にもなりますし、都市の美観も良くなります。
資材だらけの都市が見たいのであれば別ですが…。

こだわる

線路を敷設し車両を運行させ都市を発展させるのはすぐにコツがつかめてくるでしょう。そうなってきたらいろいろこだわりを持って都市を作ってみるとおもしろくなります。

《こだわり例》
・理想の都市を作る。
・実際にある都市をできるだけ再現してみる。
・静止画モードで最高の景色を見せるアングルを作る。
・鉄道を使わないでプレーする。
・交通機関は全て地下にする。
・株だけで儲ける。
・資金一兆円までの最短時間を競う。
etc
プレイヤーのこだわりの分だけ、A5はおもしろくなります。

資金を増やす

資金がないと何もできないゲームですので、しっかり儲けてください。

●鉄道

1. 駅と駅のルートは、できるだけ直線でつなげる
2. あまり短い距離に駅を置かない
3. 都市の発展にあわせて車両を変更する
4. 都市の状態でダイヤグラムを変更する

1. 駅と駅のルートは、できるだけ直線でつなげる

車両が運行されていると、経費が発生しますので、移動距離を減らせばそれだけ儲けが出ます。

2. あまり短い距離に駅を置かない

鉄道の売上は駅と駅の距離で計算されます。10グリッドぐらいを最短の目安にしてみましょう。当然もっと長い距離を移動すれば売上も多くなります。しかし今度は一日に走ることのできる車両が減ってしまいます。車両が走っていないのであれば駅周辺はなかなか発達しません。うまく調整してください。

3. 都市の発展にあわせて車両を変更する

乗客の少ないときは編成を短く、乗客が多くなってきたら増やします。定員以上の乗客が乗るようになったら車両編成を変更するといいでしょう。ゲーム開始直後の車両は「キハ40系」の2両編成などがおすすめです。

4. 都市の状態でダイヤグラムを変更する

都市には様々なタイプがあります。マンションなどの多いベッドタウン、ビルなどの多いビジネス街、娯楽施設のある観光地など様々です。これを見極めダイヤグラムを設定すると、さらに儲けられます。たとえば、「ビジネス街は土・日曜の運行をしない」や「住宅街からビジネス街に向かう列車は8時～9時に出発する」などです。

●株
意外と儲けられるのがこの株です。鉄則は安いときに買い、高くなったら売る。あとは経験で「売買」のタイミングを覚えてください。

●税金対策
儲ければ儲けるほど多くなる税金。これだけはどうにもなりません。特に利益の50%の法人税は、一歩間違えれば倒産の憂き目にも…。この税金だけはどうにもなりません。
しかし、少なくする努力はできます。それは…「会社を赤字にする」です。このときだけ法人税は10万となります(資産税は変化しません)。ではどうやって赤字にするのかといえば簡単です、お金を使うのです。ただ、ここでお金を使うのではなく、来年以降に拡張を考えている路線予定地の買い取りや株への投資など、会社の今後を考えた長期的な投資をすればいいのです。今は赤字ですが、いずれは役に立つことになります。

索引

あ

アナログコントローラ（DUAL SHOCK）……5
移動光源……41
緯度設定……40
駅建設……12.19
SE……41
遠地形表示……40
音設定……41
オプショナルツアー……10.26
OPTION……7

か

カーソル……8
株配当金……35
カメラ位置選択……37
カメラ位置の保存……37
画面設定……8.40
貨物車両データ……27
貨物船……30
キャンバス……33
休日……8
銀行……36
空港……33
空路敷設……23
下り勾配……18
グリッド……40
決算……39
建設……31
交差点……21.30
工場……32
高層ビル……32
高速モード……38
交通機関……24
交通建築物……18
航路敷設……22
子会社一覧……37
子会社経営……15.37
娯楽施設／ホール……33
コントローラ……5
コントローラ設定……41

さ

時間進行設定……41
資金……8
資金表示……41
資材……16
資材運搬……26
資材置き場……17
資材の運用……16
資材の消費……17
資材の入手……16
資産……39
システム……40
借入限度額……36
車線……21
車両購入……12.24
車両撤去……24
車両の動き……28.29
車両売却……24
車両配置……12
車両番号……41
車両反転……24
車両編成……24.28
住居……32
宿泊施設……33
証券取引……35
超高層ビル……32
ショッピング／食事……33
新幹線……34
新規ゲーム……40
人口……38
水平ルート……18
スピーカー……41
スポーツ施設……33
３Ｄビュー……37
税金……39
静止画モード……37.38
セーブ……40
船舶……30
船舶保有数……30
線路撤去……18
線路敷設……11.19

た

ダイヤグラム……13.25
ダイヤグラム・運行……25
ダイヤグラム・時刻……25
ダイヤグラム・週……25
ダイヤグラム・月……25
地下入口……20
中間点……11.18
中層ビル……32
２Ｄビュー……38
低層ビル……32
テクスチャ……40
撤去……18
鉄道経営……11
鉄道車両……27
鉄道保有車両数……27
天文台……33
道路敷設……21
都市情報……38
都市の発展……15
都市を眺める……10
土地の売買……17
トラック停車場建設……21
トンネル入口……20.21

な

NEW GAME……7
上り勾配……18

は

ハイトカットバー……8.9.40
橋……20.21
バス／トラック……29
バス／トラック保有車両数……29
バス停建設……21
BGM……41
ヒストグラム……38
日付表示……40
表示距離……41
フェリー……30
負債……39
踏切……20
プロジェクト……34
ヘリコプター……30
ヘリコプター保有数……30
ヘリポート建設……23
ヘルプ……41
ポイント……13.19.26.28
牧場……33

ま

港建設……22
メッセージウィンドウ……8
モノレール……22.30
モノレール駅建設……22
モノレール敷設……22
モノレール保有数……30

ら

利益……39
利子……36
リニアモーターカー……34
旅客車両データ……27
緑地……32
ルート……18.38
ルートのサンプル……14
ロード……40
LOAD GAME……7

ユーザーサポート

解説書に従って操作しても正常に動作しない場合、まず以下の点をお確かめください。

①画面がでない

- 電源は入っていますか。
- テレビの電源の入れ忘れは？

②画面は出るが操作できない

- コントローラの接続は正常ですか。

③データをセーブできない

- メモリーカードは正しく接続されていますか。
- メモリーカードの空きブロックは十分にありますか。

④データをロードできない

- メモリーカードは正しく接続されていますか。
- セーブしたデータはありますか。

⑤ロードできるが正常な動作をしない

- セーブデータが壊れてしまった可能性があります。そのデータは削除してください。

上記以外の理由で正常に動作しない場合はアートディンク プレイステーションユーザーサポートまでご連絡ください。
ゲームの内容や攻略方法に関しては、一切お答えできません。

〒261千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル プレイステーションユーザーサポート係

☎043-270-2010

電話でのお問い合わせは・・・
土曜・日曜・祭日をのぞくPM1:00～5:00までです。

A5

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう5

1997年12月4日　第1版発行

発行所

株式会社 アートディンク

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル　TEL.043-270-2010

株式会社アートディンク
〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010

SLPS 01120

Notice